

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE™



TONIC™ Trouble



Ed, el torpe alienígena, necesita tu ayuda al caer accidentalmente una lata llena de una sustancia tóxica en la tierra. Ayúdalo a través de sus aventuras, resolviendo disparatados puzzles, adquiriendo únicos y nuevos poderes, y venciendo a más de 50 extravagantes enemigos. Si eres lo suficiente hábil, serás capaz de elevarte utilizando una pajarita, saltar muy alto con la ayuda de un palo saltarín e incluso transformarte en Súper Ed, el héroe más valiente!

**Descubre este humor irresistible,
aventura 3D en CD ROM para PC,
en Octubre 1999.**



RAYMAN.2

THE GREAT ESCAPE™





ÍNDICE

Argumento	3
Instalar Rayman 2	4
- Requisitos del sistema	4
- Instalación y desinstalación	4
- Empezar a jugar y salir del juego	6
Iniciar el juego	7
- Moverse por los menús	7
- Selección del idioma	7
- Menú principal	7
- Menú de opciones	7
Cargar y guardar las partidas	9
Pantalla del juego	10
Controles	11
Manejar a Rayman	12
Poderes	14
Rayman	15
Aliados de Rayman	16
Enemigos de Rayman	18
Objetos	19
Objetos mágicos	20
Créditos	22



Cunde el pánico en el Consejo de los Diminutos y la Junta de las Hadas: unos Piratas-Robot del espacio exterior han llegado dispuestos a conquistar y esclavizar todo el planeta.

¡Es hora de luchar! Los voluntarios forman pequeños grupos de resistencia y se lanzan a combatir contra los agresores.

Rayman y su amigo Globox llegan al final del Gran Bosque, donde se encuentra el mayor contingente de piratas.

Rayman salta de un árbol y activa su helicóptero para aterrizar suavemente entre unos arbustos.

-¡Los piratas vienen derechos contra nosotros! -advierte Rayman a su amigo.

-¡Prepárate!

El suelo empieza a temblar. Los árboles caen derribados y entre ellos se abre un ancho pasillo por el que aparece un ejército de robots.

¡La batalla empieza! Rayman entra en acción y hace volar a esos monstruos metálicos con sus esferas de energía. A continuación, Globox, desesperado y temblando de miedo, trata de crear pequeñas tormentas sobre las cabezas de los robots para hacer que se oxiden. Uno de los enemigos se desploma con un horrible chirrido.

-¡No está mal, Globox! -le anima Rayman, con una sonrisa.

Globox trata de contestarle, pero Rayman no le oye. En su mente ha aparecido el rostro de Ly, lleno de preocupación.

-Rayman -le dice Ly, con voz cansada.- Los piratas han destrozado el Núcleo Primordial. La energía se ha roto en fragmentos. Han capturado a todos nuestros guerreros, excepto a Clark.

Conmocionado por esta terrible noticia, Rayman se distrae y un robot gigantesco lo atrapa entre sus poderosas pinzas. Nuestro héroe intenta crear una esfera de energía en la palma de su mano, pero no lo consigue. La destrucción del Núcleo Primordial le ha despojado de todos sus poderes...

Desesperado, grita:

-¡Me han cogido, Globox! ¡Sálvate tú!-

-Pero... ¿y tú qué?-

-¡No tengo tiempo para explicártelo! ¡Busca a Ly! ¡Ella te dirá qué debes hacer!-

Tras un instante de duda, Globox se escabulle entre los pies de los robots y se esconde entre las hierbas.

Suena una carcajada perversa. Rayman se vuelve y ve a Barbaguda, el jefe pirata.

-¡Ya te tengo, Rayman! Pronto serás el más dócil de mis esclavos...-

Rayman intenta liberarse, pero las pinzas del robot le aferran con más fuerza. Rayman mira al pirata y le desafía:

-¡Aún no he dicho mi última palabra! Encontraré un modo de escapar; y entonces te arrepentirás de haber nacido.-

INŞTALAR RAYMAN 2

> Requisitos del sistema

Requisitos mínimos

Pentium® 133 (o equivalente), Windows™ 95 o Windows 98

32 Mb de RAM

CD-ROM de 4X

Tarjeta de sonido compatible Sound Blaster

Tarjeta aceleradora 3D: Voodoo 1 (3Dfx) o superior

Requisitos recomendados

Pentium® MMX 200, Windows™ 95 o Windows 98

64 Mb de RAM

CD-ROM de 8X

Tarjeta de sonido compatible Sound Blaster

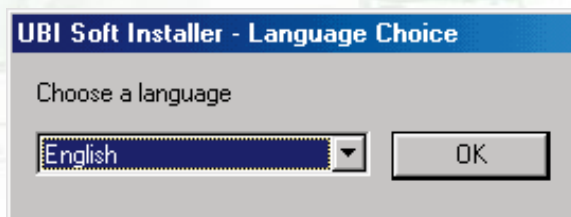
Tarjeta aceleradora 3D: Voodoo 2 (3Dfx) o equivalente.

> Instalación y desinstalación

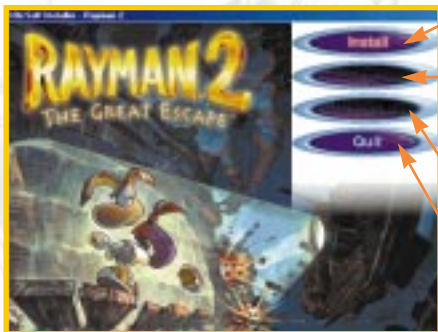
Instalación de Rayman 2

Pon el CD de Rayman 2 en el lector del equipo.

1- Elige un idioma en el menú



2- En pantalla aparecerá el siguiente menú.



Pulsa en esta opción y el programa se instalará en tu disco duro.

Con esta opción puedes empezar a jugar y acceder al menú principal. Sólo estará activa si antes has instalado el juego en el disco duro.

Si el juego ya está instalado y quieres quitarlo del disco duro, pulsa en esta opción.

Esta opción te lleva de vuelta al sistema operativo.

Nota: Si es la primera vez que pones en marcha la instalación, sólo podrás pulsar en las opciones Instalar y Salir.

3- Selección del tipo de instalación.

Debes elegir la versión del juego que quieres instalar. Eso depende de la tarjeta 3D.

Rayman 2 está optimizado para funcionar con dos tipos de tarjetas 3D:

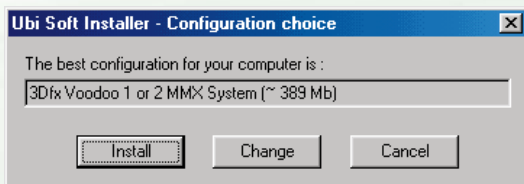
- tarjetas 3Dfx (Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, etc.) con controladores Glide.
- Otras tarjetas con DirectX 6.0

Nota: La lista de tarjetas gráficas soportadas por Rayman 2 están en el fichero Readme.txt. Este fichero está en el CD-ROM.

El programa de instalación te propondrá una versión a instalar, dependiendo de los componentes que encuentre en tu equipo.

Las posibilidades de elección son:

- 3Dfx con MMX – instalación completa
- 3Dfx con MMX – instalación mínima
- DirectX 6.1 con MMX – instalación completa
- DirectX 6.1 con MMX – instalación mínima





- Si la tarjeta soporta tecnología 3Dfx (Voodoo 1, 2 o 3), elige la versión 3Dfx.
- Si no es una tarjeta 3Dfx, elige la versión DirectX 6.1.

En ambos casos, lo mejor es ver las especificaciones de la tarjeta, en el manual de ésta.

Si el programa de instalación detecta controladores anteriores, te sugerirá que instales la nueva versión. Sólo con los últimos controladores podrás jugar a Rayman 2.

Antes de instalar nuevos controladores, el programa te pedirá tu confirmación.

4. Ruta de acceso

Lo siguiente que debes hacer es elegir el lugar del disco duro donde quieres instalar el juego. La instalación por defecto te propondrá: "c:\UbiSoft\Rayman2".

5. Acceso directo

Después debes elegir el grupo de programas donde debe colocarse el acceso directo al juego. Por defecto será "Ubi Soft Games"

Desinstalación de Rayman 2

Hay dos formas de eliminar el juego del disco duro.

1. En Windows, pulsa en Inicio, Programas, UbiSoft Games/Rayman2, y elige "Desinstalar Rayman 2".
2. Pon el CD de Rayman 2 en el lector y cuando se ponga en marcha el programa de instalación, elige la opción "Desinstalar".

Empezar a jugar y salir del juego

- Una vez instalado el juego, sólo tienes que ponerlo en marcha desde el menú Inicio. Por defecto, la ruta será: Inicio/Programas/UbiSoft Games/Rayman 2/1 Jugar a Rayman 2.

El CD-ROM debe estar en el lector para poder jugar.

Cuando se pone en marcha el juego, puedes acceder al menú principal directamente (lee la sección "Menús" de este manual).

- Para salir del juego, pulsa la tecla Esc y haz clic en la opción "Salir" del menú. Asegúrate de haber grabado tu partida en la Sala de las Puertas antes de confirmar que quieres salir. (lee la sección "Cargar y Guardar Partidas").



INICIAR EL JUEGO

› Moverse por los menús

Para navegar por los menús de Rayman 2 usa las teclas de dirección (las FLECHAS). La configuración actual aparecerá en rojo. Si la cambias, aparecerá en amarillo. Para confirmar la nueva configuración, pulsa INTRO. Para ir atrás, pulsa la BARRA ESPACIADORA.

Para acceder al menú durante el juego, pulsa ESC.

› Selección del idioma

Usa las teclas de dirección para elegir el idioma que desees y confirma tu elección con la tecla INTRO. En cualquier punto del juego puedes cambiar el idioma, sólo tienes que elegir la opción "Idioma" en el menú de opciones.



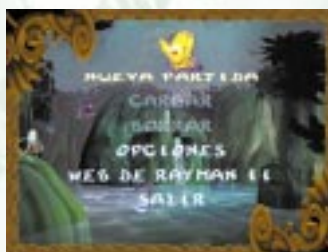
› Menú Principal

Pulsa en "Partida Nueva" para empezar una partida nueva.

Sólo podrás pulsar en las opciones "Cargar" y "Borrar" si tienes partidas guardadas.

Pulsa en "Opciones" para acceder al menú de opciones.

Pulsa en "Web de Rayman2" para conectarte a Internet e ir al web de Rayman 2.



› Menú de Opciones

Para acceder al menú de opciones durante el juego, pulsa la tecla Esc y luego haz clic en "Opciones".

En este menú puedes modificar algunos parámetros del juego para que éste funcione como a ti más te guste.





Configuración gráfica

- Pulsa en "Resolución" para cambiar la resolución en pantalla.
- Selecciona "Baja" para tener la menor resolución que soporte tu tarjeta gráfica.
- Selecciona "Alta" para tener la mayor resolución que soporte tu tarjeta gráfica.
- Selecciona "Otra" para ver una lista de todos los modos que soporta tu tarjeta gráfica.
- Selecciona "Guardar resolución" para grabar la nueva configuración.
- Selecciona "Brillo" para ajustar el brillo del juego.



Parámetros de sonido

- Pulsa en "Sonido" para acceder a los controles de volumen.
- Pulsa en "Música" para subir o bajar el volumen de la música, usando las teclas de dirección (las FLECHAS).
- Pulsa en "Efectos de Sonido" para subir o bajar el volumen de los efectos de sonido, usando las teclas de dirección (las FLECHAS).



Controles

Con esta opción vas al menú de controles. En este menú podrás ajustar el joystick para comprobar que funciona correctamente.



CARGAR Y GUARDAR LAS PARTIDAS

› Cargar partidas

Puedes cargar una partida anterior en cualquier momento del juego. Para ello, pulsa la tecla Esc.

Después haz clic en "Cargar" para jugar una partida anterior.

› La Sala de las Puertas

Para guardar una partida, es necesario que Rayman esté en la Sala de las Puertas. Este lugar mágico, construido por los Diminutos en tiempos remotos, permite entrar a otros mundos. Pero has de recordar que Rayman sólo puede llegar a él cuando ha terminado de recorrer un mundo entero.



Para cambiar de mundo cuando estás en la Sala de las Puertas, usa las teclas de dirección (las FLECHAS) y pulsa en A para entrar en el mundo.

Cada vez que accedes a la Sala de las Puertas, el juego te preguntará si quieres grabar la partida.

Si haces clic en "Sí", el juego actual se grabará automáticamente en el fichero elegido al principio del juego. Para cambiar el lugar en el que se graba, pulsa la tecla Esc y haz clic en "Guardar". Para borrar una partida y así dejar libre más espacio, pulsa en la opción "Borrar" del menú. Antes de que se borre la partida, el programa te pedirá que confirmes tu decisión.

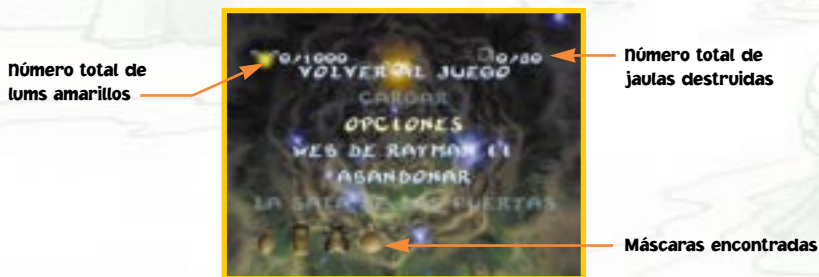


PANTALLA DEL JUEGO

Durante su aventura, Rayman deberá romper las jaulas en las que están prisioneros sus amigos. Esto le permitirá conseguir los Puños de Fuerza que hacen más potentes sus golpes, y recoger unas valiosas esferas de energía denominadas "lums". Pero, sobre todo, Rayman tendrá que encontrar las cuatro máscaras mágicas que le permitirán despertar a Polokus, el espíritu del mundo..



Durante el juego, puedes pulsar siempre que quieras la tecla J para hacer visibles la barra vital de Rayman, el número de lums amarillos recogidos y el de jaulas destruidas.



Puedes pulsar en cualquier momento la tecla Esc para ver el total de elementos que has recogido desde el inicio del juego.

CONTROLES

Puedes jugar a Rayman 2 con un mando o con teclado.

Nota: Los controles por defecto para el mando o para el teclado no pueden ser modificados. Sólo puedes elegir en el teclado, la configuración para diestros o para zurdos.

> Controles de teclado



> Opciones de la cámara

Para orientarte y encontrar el camino, es vital saber utilizar la cámara. Con la ayuda de las teclas Q y W puedes practicar sus movimientos y cambiar el ángulo de la cámara.

Q y W: mueven la cámara a la izquierda y a la derecha de Rayman, proporcionando una visión panorámica.

O: Coloca la cámara en primera persona, es decir, tú ves lo que ve Rayman. Para mover la cámara y mirar alrededor usa las teclas de dirección. Para volver a dejar la cámara en la posición inicial, simplemente deja de pulsar.



¿CÓMO MANEJAR A RAYMAN?



◀ Para **MOVERTE**, usa las teclas de dirección en la dirección que quieras. Para caminar, pulsa la tecla MAYÚS (para los zurdos, el 7 en el teclado numérico) y déjala pulsada mientras mueves a Rayman con las teclas de dirección.



◀ Para **SALTAR**, pulsa la tecla A (el 8 del teclado numérico en la opción para zurdos).

Para **MOVERTE DE LADO**, usa las teclas de dirección (las FLECHAS) mientras mantienes pulsada la tecla CTRL. Esto resulta muy útil para esquivar los disparos del enemigo sin perderle de vista..



◀ Para **NADAR**, usa las FLECHAS en la dirección a la que quieras ir. Para sumergirte, pulsa la Z (el 4 en la configuración para zurdos) y para regresar a la superficie, pulsa la A (el 8 para zurdos).

Atención: Es muy importante que Rayman tenga total libertad de movimientos mientras nada. Tómate un tiempo para practicar con los controles, pues esta habilidad de Rayman resulta especialmente útil.

Para **ACTIVAR EL HELICÓPTERO**, pulsa > la tecla A (el 8 para zurdos) cuando Rayman esté en el aire (por ejemplo, en mitad de un salto o en una caída). Para parar el helicóptero, vuelve a pulsar A.

El helicóptero es muy útil para posarse con precisión, ya sea en un salto o en una caída.

Recuerda: sólo puedes activarlo cuando Rayman esté ya en el aire. Un consejo: utiliza la sombra de Rayman para guiarte y hacer que tu aterrizaje sea más seguro.



< Para **AGARRARTE** al borde de la mayor parte de las paredes, basta con que saltes y uses las FLECHAS en dirección a la pared. Rayman se agarrará a ella automáticamente.



Para **ESCALAR** por redes, paredes cubiertas de plantas > y telarañas, salta a la vez que pulsas la tecla de dirección (FLECHAS) hacia la pared. Rayman se agarrará automáticamente. Después, puedes moverte utilizando las FLECHAS de dirección. Para soltarte, salta pulsando la tecla A (el 8 para zurdos).



< Si quieres **ESCALAR ENTRE DOS PAREDES**, salta pulsando la tecla A (8 para zurdos), y vuelve a pulsarla para agarrarte a la pared. Repite esta maniobra hasta que llegues arriba.



PODERES

Durante la aventura, Rayman recibirá nuevos poderes, con los que podrá hacer cosas asombrosas.



◀ Para **GOLPEAR**, pulsa la barra espaciadora. (tecla 1 del teclado numérico para zurdos)



Para **AUMENTAR PROGRESIVAMENTE LA POTENCIA DEL GOLPE**, deja pulsada la barra espaciadora (tecla 1 del teclado numérico para zurdos). La bola de energía que hay en el puño de Rayman se hará más y más grande. Cuando tenga la fuerza deseada, suelta la barra y se producirá el golpe.



◀ Para **AGARRARTE A LOS LUMS MORADOS**, golpéalos con la barra espaciadora. Una vez que te hayas colgado, puedes balancearte en la dirección elegida utilizando las FLECHAS de dirección. Para soltarte, pulsa la tecla "Q".

Para **VOLAR EN MODO HELICÓPTERO**, activa el ▶ helicóptero y mantén pulsada la tecla A (el 8 para zurdos). Ésto no sólo te servirá para posarte con más seguridad, sino también para volar en cualquier dirección con total libertad. Para dejar de volar en modo helicóptero, vuelve a pulsar A.

Un consejo: puedes estabilizar tu trayectoria pulsando Ctrl; esto te ayudará a esquivar obstáculos.



RAYMAN

Rayman es un personaje único, de origen desconocido...

No hay sabio ni mago que pueda decir qué capricho del destino o qué delirio de los dioses hizo posible que Rayman apareciera en el Claro de los Sueños.

Lo único que sabemos de él es lo que narran los pescadores del Mar de los Lums. Después de una noche de fuertes tormentas, hallaron a Rayman durmiendo apaciblemente a la sombra de una palmera. Asustados por esta extraña criatura surgida del mar, llamaron a las gentes de los bosques, los cielos y las aguas para pedir ayuda. El sol aún no había llegado a su zenit cuando seres de todo tipo, a cada cual más raro, vinieron desde las violáceas dunas de arena. Le contemplaron durante un rato. “¿Qué clase de ser humano puede ser éste que no tiene piernas ni brazos?”, se decían unos a otros. “¿Es posible que esté vivo?” preguntaba uno de ellos cuando Rayman bostezó y se estiró ruidosamente.

No le resultó muy difícil a Rayman convencer de sus buenas intenciones a las gentes del Claro de los Sueños... Su energía y buen humor; sus extraordinarios poderes y su amor por la vida y por la naturaleza le hicieron ganarse incluso la confianza de las criaturas más reticentes. Y cuando derrotó al malvado Mister Dark, ya no quedó el menor atisbo de duda: Rayman era el más valiente entre los valientes, el héroe ideal, el hombre cuya amistad y alegría eran más importantes que cualquier otra cosa... aquel para quien las mayores victorias se medían por la grandiosidad de las celebraciones que seguían a cada éxito.

*** Cf. the game "Rayman"**





ALIADOS DE RAYMAN

Los habitantes del mundo de Rayman entran en dos categorías: los seres mágicos, dotados de fantásticos poderes, y el pueblo.

> Los seres mágicos

✧ Polokus

Es el espíritu del mundo, creador de todo lo que ha existido, existe y existirá. Tan grande es su poder que incluso sus sueños pueden convertirse en realidad. Hace mucho tiempo se retiró de este mundo para sumirse en un profundo sueño, y sólo volverá cuando alguien reúna las cuatro máscaras mágicas. (Ver página 20)



✧ Ly

Ly es un hada y, como todas las hadas, posee grandes poderes. Por desgracia, la explosión del Núcleo Primordial, provocada por los piratas, la ha debilitado.

Cuando Ly reúne la energía suficiente, puede crear lums plateados, que son los que dan a Rayman sus asombrosos poderes.



✧ Los Diminutos

Esta antigua raza, que posee una gran sabiduría, fue la que construyó hace mucho tiempo la Sala de las Puertas (ver página 9), el lugar mágico que permite viajar a cualquier región del mundo. Como son tan viejos y se les va un poco la cabeza, han olvidado quién de ellos es su rey, y pasan la mayor parte de su tiempo exhibiéndose en bailes acrobáticos para envidia de los más jóvenes.



> El Pueblo

✧ Globox

Encantador, aunque un poco simple, Globox es el mejor amigo de Rayman. Tiene el poder de crear pequeñas tormentas, muy útiles para apagar fuegos o para hacer crecer plantas. Con la ayuda de Ugleta, su pareja, ha engendrado una abundantísima prole: el último censo habla de 650 crías.



✧ *Clark*

Clark es una montaña de músculos, y él solo vale por todo un ejército. De un golpe, puede mandar por los aires a todo un regimiento de piratas. Sólo tiene un punto débil: su estómago es un poco delicado. Ésto puede causarle problemas; sobre todo cuando, en el calor de la batalla, mastica a un robot oxidado.



✧ *Murfy*

Murfy, también llamado "Enciclopedia volante", lo sabe todo. Cuando Rayman pasa junto a una de las muchas Piedras de Pensamiento que hay diseminadas por el mundo (ver página 20), Murfy se aparece en su mente para darle consejos y pistas. Si quieres que Murfy aparezca en persona para darte explicaciones detalladas, para en una Piedra de Pensamiento y deja pulsada la tecla F1.



✧ *La Ballena Carmen*

Una magnífica criatura marina, cuya misión es inspeccionar el fondo del océano y depositar burbujas de aire, que pueden ser la diferencia entre la vida y la muerte para plantas y animales. A veces la persiguen unas pirañas con acidez de estómago, empeñadas en devorar sus burbujas...



✧ *Ssssam*

Esta serpiente, joven y pletórica, hace de barquero en el Pantano del Despertar; ayudando a los viajeros a hacer esquí acuático.



ENEMIGOS DE RAYMAN

✧ *Almirante Barbaguda*

Este jefe pirata es tristemente célebre en toda la galaxia por haber reducido a polvo cósmico más de un centenar de planetas. Aunque tenga un aspecto patético y más bien simple, no hay que dejarse engañar, pues su crueldad no conoce límites.

Su sueño es conquistar el mundo de Rayman y esclavizar a todos sus habitantes.



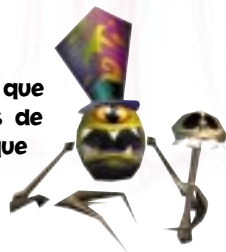
✧ *Los Esbirros*

Son los robots de la fuerza invasora. Son fieles al almirante Barbaguda y extienden su reinado de terror, capturando a cualquier desventurado que se cruza en su camino. Existen diversos modelos, cada uno con sus puntos débiles y sus puntos fuertes. No te vendría mal averiguarlos...



✧ *El guardián de la Cueva de las Pesadillas*

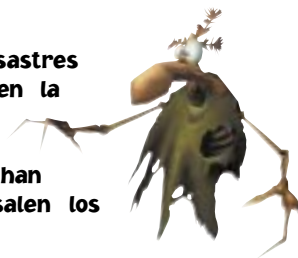
Se trata de un monstruo aterrador que vigila la gruta en la que están encerradas las criaturas nacidas de las pesadillas de Polokus. Nadie se ha atrevido a entrar en esta cueva, aunque se dice que dentro hay un tesoro de incalculable valor...



✧ *Los pollos zombies*

Es imposible enumerar la lista de todos los desastres provocados por la invasión pirata: perturbaciones en la armonía universal, plagas de pirañas, arañas y orugas gigantes, etc...

Las gallinas, aterrorizadas por todos estos sucesos, han empezado a poner huevos muertos, de los que salen los espantosos pollos zombies...



OBJETOS

› Jaulas

Los piratas han encerrado a muchos habitantes del mundo de Rayman en jaulas selladas con energía vital. La barra vital de Rayman se acrecienta cada vez que se rompen 10 jaulas.



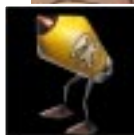
› Barriles

Están llenos de pólvora y explotan a la menor sacudida. Los modelos más avanzados pueden hasta volar.



› Projectiles

Se trata de misiles contruidos por los piratas y que se comportan como potros salvajes, de modo que hace falta mucha paciencia para domarlos. La mayoría tienen piernas, y algunos pueden volar.



› Ciruelas

Estas extrañas frutas tienen diversas utilidades. Puedes arrojarlas contra los enemigos, subirte encima de ellas y moverte disparando en sentido contrario, e incluso flotar sobre lagos de lava.



› Esferas mágicas

Las esferas mágicas, que se hallan sobre pedestales de su mismo color; abren la puerta de templos misteriosos.



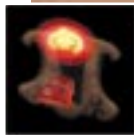
› Esparadrapos

Los piratas, que son mediocres arquitectos, tienen que reforzar sus edificaciones con esparadrapos. Los de madera son muy frágiles, pero los de metal sólo pueden romperse con explosivos.



› Interruptores

Los piratas lo han llenado todo de interruptores que activan extrañas máquinas y abren diversas puertas. Para que funcionen, golpéalos.



OBJETOS MÁGICOS



› Piedras de pensamiento

Las piedras de pensamiento sirven para comunicarse telepáticamente con Murfy. Cuando Rayman necesite consejo o ayuda, debes hacer que se acerque a una piedra, de modo que Murfy se aparezca en su mente.



› Puertas mágicas

Aparecen al principio y al final de un mundo, y al traspasarlas se llega a la Sala de las Puertas (ver página 4).



› Puño de fuerza

El puño de fuerza hace que los golpes de Rayman sean más potentes. Atención: cada vez que Rayman muere o es herido, pierde parte de la energía de su puño de fuerza. Cuando esto ocurre tres veces, su golpe vuelve a tener la potencia habitual.

› Las cuatro máscaras

Estas máscaras mágicas están escondidas en templos misteriosos. Según una antigua leyenda, quien reúna las cuatro podrá despertar al poderoso Polokus.



Debes estar atento, pues hay numerosos pasajes y puertas que conducen a mundos desconocidos, en los que podrás encontrar fabulosos tesoros y, tal vez, conseguir más poderes.

› Los lums

Los lums son fragmentos de energía. Cada color tiene sus propios poderes.

• Lums amarillos

Son los mil fragmentos en que se dividió el Núcleo Primordial cuando los piratas lo hicieron estallar: Para abrirse paso de un mundo a otro, Rayman debe recoger un número determinado de lums amarillos.

Además, estos lums contienen conocimientos muy valiosos. Cuantos más posea Rayman, mejor entenderá los secretos del mundo. Para leer la información de los lums amarillos en cualquier momento del juego, basta con que pulses la tecla F1.

• Superlums amarillos

Son antiguos lums, fácilmente reconocibles por su mayor tamaño y por su gran sonrisa. Son cinco veces más poderos que los lums amarillos normales.

• Lums rojos

Están llenos de energía vital, y sirven para rellenar la barra vital de Rayman.

• Lums morados

Si lanzas un golpe a los lums morados, puedes colgarte de ellos y balancearte de uno a otro, para cruzar amplias zonas sin necesidad de tocar el suelo.

• Lums azules

Son ricos en oxígeno, y rellenan el indicador de aire de Rayman cuando éste bucea.

• Lums verdes

Estos lums son muy especiales, pues van grabando el avance de Rayman. Si éste muere, volverá a aparecer en el lugar donde haya cogido el último lum verde.

• Lums plateados

Estos lums son creados por las hadas, y le otorgan a Rayman asombrosos poderes.





CREDITS

IDEA ORIGINAL

MICHEL ANCEL
FREDERIC HOUDE

DIRECTOR DE PROYECTO

STEVE MCCALLA

PROGRAMACIÓN DEL MOTOR DEL JUEGO

OLIVIER ALBIEZ
FABIEEN BOLE-FEYSOT
GUILLAUME CLEMENT
MICHAEL DE RUYTER
BENOIT GERMAIN
YANN LE GUYADER
CHANTAL OURY
FABRICE PEREZ
GUILLAUME SOUCHET
JACQUES THENOZ
CARLOS TORRES
MARC TRABUCATO
CON LA COLABORACIÓN DE :
CHRISTOPHE BEAUDET
FREDERIC COMPAGNON
CHRISTOPHE GIRAUD
JEAN-MARC DROUAUD
VINCENT LHULLIER
YANN LE TENSORER
ALEXIS VAISSE
MARC FASCIA
THIERRY QUERE

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES AL EQUIPO DE PROGRAMACIÓN DE N64

FREDERIC BALINT
XAVIER BILLAULT
OLIVIER DIDELOT
HELENE POKIDINE
FRANCOIS QUEINNEC
ALAIN ROBIN
OLIVIER SAILLANT
MARC VILLEMAIN

AGRADECIMIENTOS ADICIONALES AL EQUIPO DE PROGRAMACIÓN DE T-ROUBLE

DIRECTOR ARTÍSTICO

MICHEL ANCEL

GRÁFICOS

ALEXANDRE GATTO
ARNAUD KOTELNIKOFF
CON LA COLABORACIÓN DE :
JEAN-CHRISTOPHE ALESSANDRI
FLORENT SACRE
CELINE TELLIER
PAUL TUMELAIRE
CHRISTOPHE BOURGES
NICOLAS CARRE
FLORENCE CHARPENTIER
NICOLAS DAIRE
FABRICE HOLBE
PIERRE-HENRY LAPORTERIE
YANN LECLERC
CHRISTOPHE PIC
STEPHANE ZINETTI
y :
SEBASTIEN BICORNE
DENIS CAPDEFERRO
GEOFFROY DE CRECY
DAVID GARCIA
YANN JOUETTE
EMMANUEL VILLE
AGATA WIERZBICKI

APOYO GRÁFICO

ALEXANDRA ANCEL
HUBERT CHEVILLARD

DISEÑO DE JUEGO

STEPHANE HILBOLD
OLIVIER PALMIERI
CON LA COLABORACIÓN DE :
FREDERICK GAVEAU
SERGE HASCOET
ZORAN MILISAVLJEVIC
VINCENT MONNIER
JEAN-CHRISTOPHE PETIT
CHRISTOPHE THIBAUT
JEAN ZAPPAVIGNA

DISEÑO DE INFORMACIÓN

SEBASTIEN DEZAUTEZ
YANNICK GERBER
ARNAUD GUYON
MICHAEL JANOD
GREGORY PALVADEAU
XAVIER PLAGNAL
MICKAEL VEAUDOUR
CON LA COLABORACIÓN DE :
NICOLAS CHEREAU
OLIVIER DAUBA
OLIVIER DIAZ
JEAN-CHRISTOPHE GUYOT
YANN MASSON

ANIMACIÓN

JACQUES EXERTIER
ALEXANDRE BADUEL
FRANCOIS COTE
JOSEPH NASRALLAH
PHILIPPE ARSENAULT
ERIK BRANZ
SEBASTIEN BRASSARD
JENNIFER DICKIE
CHRISTIAN DION
JEAN-SEBASTIEN DUCLOS
JAMIE HELMAN
PHIL HOLLOWAY
FRANCOIS LAPERRIERE
SEAN LEBLANC
MICHAEL LININGTON
CARLA PRADA
ALLAN TREITZ
MIKE ZINGARELLI

SECUENCIAS ANIMADAS STORYBOARD

PATRICK BODARD

ANIMACIÓN

DAMIEN BARRANCO
JEAN-YVES REGNAULT
PHILIPPE VINDOLET



INTEGRACIÓN

OLIVIER SOLEIL

GUÓN Y DIÁLOGOS

DAVID NEISS

ADAPTACIÓN DEL GUIÓN

Esperanza Hernández

BASADO EN UNA HISTORIA POR

MICHEL ANCEL

ADAPTACIÓN AMERICANA

DAVID GASSMAN

DISEÑO DE SONIDO

LAMBERT COMBES

ROMAIN HIS

GREGOIRE SPILLMANN

CON LA COLABORACIÓN DE :

OLIVIER BONNAFY

MÚSICA

ERIC CHEVALIER

EFFECTOS DE SONIDO

VOCES

INGENIERO DE SONIDO

MARTIN DUTASTA

CON LA COLABORACIÓN DE :

LIONEL BOUHNIK

RESPONSABLE DE DATOS

MALIKA SAHLA

FRANCK SERVETTAZ

GUENAELE MENDROUX

CON LA COLABORACIÓN DE :

NARY-TIANA ANDRIAMAMPANDRY

HANANE SBAI

y :

TARIK MLAHI

RESPONSABLE COMUNICACIÓN

Nieves Posado

PRUEBAS

JONATHAN PEPIN

ALAIN GAGNON

RAPHAEL FRANCOEUR

ALAIN CHENIER

JEAN-SEBASTIEN LABRECQUE

FREDERIC BLATTMANN

FREDERIC LAPORTE

PIERRE-YVES SAVARD

JONATHAN D'ANJOU

PERSONAL DE APOYO

BERNARD LEFEBVRE

CORNELIU BABIUC

MIRCEA DUMKA

IONUT GROZEA

CRISTI PETRESCU

NICOLAE SUPARATU

MIHAELA TANKU

GEORGE BALTATANU

DAN DRAGAN

CATALIN DUMITRESCU

JOEL GREGOIRE

CHRISTOPHE MARTINAUD

CRISTI RIZEA

PASCAL RUIZ

PHILIPPE TOUILLAUD

ESTELLE PARENT

PLUG-INS 3D

DANIEL RAVIART

INVESTIGACIÓN 3D

PHILIPPE VIMONT

MARKETING

LAURENCE BUISSON

AXELLE VERNY

RESPONSABLE MARKETING ESPAÑA

Eva Durán

ASISTENTE MARKETING ESPAÑA

Glòria Puig

DIRECTORES

INTERNACIONALES DE ESTUDIOS

DOMINIQUE BORDENAVE

CHRISTINE CHOSSON

CYRIL DEROUINEAU

ERIC HUYNH

DIDIER LORD

VINCENT PAQUET

ERIC TREMBLAY

DIRECTORES LOCALES DE ESTUDIOS

JEROME ANTONA

AHMED BOUKHELIFA

SYLVAIN BRUNET

SANDRINE MAIGRET

GILLES MONTEIL

RESPONSABLES DE INTERNET

ANNECY

DANIEL PALIX

MONTPELLIER

MICHEL ANCEL

MONTREAL

CHRISTOPHE DERENNES

MONTREUIL

CHRISTINE BURGESS

PRODUCCIÓN

GERARD GUILLEMOT

EDICIÓN

YVES GUILLEMOT

DESARROLLO

MICHEL GUILLEMOT

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES AL ANTERIOR EQUIPO DIRECTIVO

GREGOIRE GOBBI

NATHALIE PACCARD





ESPAÑA

Ubi Soft Entertainment S.A.

Ctra de Rubí 72-74 3a planta

Edificio Horizon

08190 Sant Cugat del Vallès

Barcelona

Tel : 34 93 544 15 00

Fax : 34 93 589 56 60

Web site <http://www.ubisoft.es/>

e-mail : servicio-tecnico@ubisoft.es

www.Rayman2.com

